
MANGA
manía
14
MOLDIVER

Moldiver



Moldiver es un ejemplo muy claro del género de superhéroes –dentro del animé japonés– que se caracteriza por las historias cómicas en las que estos superhéroes acaban siendo más peligrosos que los presuntos criminales.

En su inicio **Moldiver** se concibió como una serie de televisión, pero al final se realizó en forma de seis OVA's por la compañía Pioneer en colaboración con AIC. Pioneer había entrado en 1992 en el mercado del animé apostando por obras como **Tenchi Muyo!** o la propia **Moldiver**. Con ello, la firma se aseguraba un puesto en un mercado rico y poderoso.

El principal responsable de este trabajo fue el prestigioso Hiroyuki Kitazume, famoso entre todos los otaku por sus diseños de personajes en obras tan importantes dentro del animé como la serie de TV **Kidô Senshi Gundam** (1979) o por su colaboración en el OVA **Tatakae! Iczer One** (1985). Más adelante se encargó de dirigir la serie de TV de **Kidô Senshi Gundam Z** (1985).

Otro de los méritos artísticos en su carrera fue el diseño de personajes de la parte III de **Megazone 2-3** (1986), aunque no pudo superar el listón tan alto que había dejado Haruiki Mikimoto con sus diseños para las anteriores entregas. La aparición de la serie televisiva **Kidô Senshi Gundam ZZ –double Z–** (1986), donde participó como asistente de producción y en el diseño de personajes, le sirvió para trabajar en **Robot Carnival** (1987), en la que se encargó de la dirección, puesta en escena y diseño de personajes de la historia **Starlight Angel**.

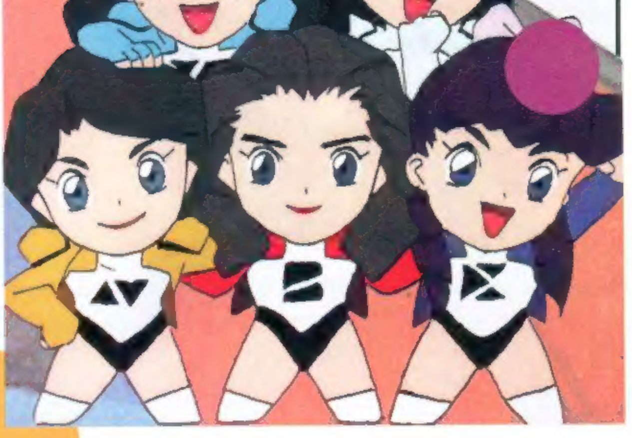
Un poco más tarde volvió a su serie de siempre (**Kidô Senshi Gundam**) para trabajar en el diseño de personajes de uno de sus títulos, Gundam: Gyakushu no Char (1988) (**El Contraataque de Char**). En 1992 Kitazume recibió el encargo de Jump Video (la división de Shueisha especializada en las producciones de animé basadas en los mangas de la propia editorial) para diseñar unos personajes centrados en los OVA's basados en el manga de Kazushi Hagiwara, **Bastard!** Por último, en 1992 trabajó en el OVA postapocalíptico titulado **Genesis Surviver Gaiarth**, del que se encargó de la dirección, puesta en escena y diseño de los personajes. El mismo rol creativo tuvo en **Moldiver**, proyecto que se hizo realidad un año más tarde.

En efecto, el 25 de febrero de 1993 tuvo lugar el lanzamiento del primer OVA de **Moldiver** titulado **Metamorforce**. En este primer capítulo el autor nos presenta un mundo futuro cuyas ciudades están construidas con la técnica de la arcología y son capaces de soportar la superpoblación existente. La arcología consiste en la construcción de estructuras autónomas del tamaño de un cilindro gigantesco, de varios kilometros de diámetro y de altura, en las que cada nivel alberga un trozo de ciudad (es decir, como si en cada piso del "edificio" hubiera un barrio). Este tipo de construcción presenta más viviendas sin ocupar demasiado espacio horizontal.

En esta sociedad, que no conoce el problema de la contaminación o del calentamiento global producto del efecto invernadero, viven personas –sobre todo científicos– que coleccionan artilugios mecánicos o eléctricos provenientes de otras épocas. Estas antigüedades forman parte de la tecnología "retro" y entre los mayores coleccionistas tienen un valor incalculable y cualquier esfuerzo es poco con tal de conseguirlas.

Tokyo –como no– es una de estas ciudades y es donde tiene lugar la acción. En ella vive el joven científico Hiroshi Ozora, que ha trabajado durante mucho tiempo en su nuevo proyecto: el





supertraje Moldiver. Este supertraje no es nada más que la apariencia externa de un complicado campo dimensional formado por celdas hexagonales. Al cerrar el espacio en este campo dimensional, el mismo espacio crea su propio campo que acaba actuando de escudo y aislando completamente su interior. Si se interactúa sobre este campo se pueden lograr multitud de efectos y habilidades sorprendentes como volar a velocidades impensables o poseer una fuerza increíble. El nombre de la unidad proviene de esa acción de moldeado del campo, ya que Moldiver significa moldeador.

Este superhéroe, que en realidad es Hiroshi, tiene como máximo rival al profesor Machinegal, el *alter-ego* del profesor Amagi (maestro y mentor de nuestro protagonista en la universidad), cuyo propósito principal es añadir a su colección "retro" los últimos hallazgos (coches de carreras, transbordadores espaciales y barcos de guerra).

Además de estos dos personajes, la historia se centra en la hermana menor de Hiroshi, Mirai Ozora. Ésta vive una vida muy agitada, ya que se ve obligada a presentarse a todos los concursos de belleza para poder pagar las facturas de compra de ropa. En uno de estos concursos, Moldiver –que es rebautizado como el Capitán Tokyo– interviene impidiendo que los secuaces del profesor Machinegal, las Machinegal Dolls, secuestren un antiguo prototipo de un Fórmula 1. En el incidente, Hiroshi acaba por salvar a su hermana del peligro.

Sorprendida por el invento de su hermano, la bella Mirai decide "colaborar" y retoca la apariencia externa de la unidad para adecuarla a su gusto. Los problemas surgidos de esta intervención no tardarán en llegar y comienzan cuando el profesor Machinegal ataca de nuevo. Nuestro protagonista ve cómo la musculosa apariencia del Capitán Tokyo ha dado paso al cuerpecito esbelto de una joven vestida de una forma un tanto extraña. Como las modificaciones no permiten a Hiroshi pelear a su manera, es Mirai quien tiene que tomar su lugar y combatir a las Machinegal Dolls, pero con la apariencia del musculoso Capitán Tokyo. El desbarajuste total ha llegado y a partir de aquí la serie se demadrará dando lugar a un seguido de situaciones y equívocos diversos.

El segundo Ova, **Over Zone**, salió al mercado el 25 de marzo de 1993. **Longing**, el título del tercero, vio la luz el 25 de junio, mientras que la cuarta entrega, **Destruction**, tardó un mes más. El quinto, titulado **Intruder**, apareció en septiembre y la sexta y última tuvo como fecha de salida el 25 del mes siguiente, con el título **Verity**.

Los personajes

Mirai Ozora. Es la protagonista real de la historia y está enamorada de Kaoru, el mejor amigo de su hermano Hiroshi. Descubre el secreto de éste y decide dar su toque al invento. A pesar de su poca fuerza física consigue mantenerse en forma practicando artes marciales, para las que parece tener un don especial.

Mao Shirase. La mejor amiga de Mirai. Posee un cuerpo muy atractivo y esto la convertirá en la competidora más acérrima de Mirai, especialmente por conseguir los favores del mismo chico.

Hiroshi Ozora. El científico creador de la unidad Moldiver y hermano mayor de Mirai. Para crear la estructura externa del Moldiver se inspira en la apariencia de su gran amigo Kaoru. Gran coleccionista de la tecnología "retro", rivalizará con su ex profesor por conseguir extrañas piezas.

Nozomu Ozora. El hermano más pequeño de los Ozora. A pesar de su juventud muestra una gran inteligencia y se involucrará en el futuro del Moldiver.

Kaoru Misaki. El mejor amigo de Hiroshi. Su atractivo físico lo convierte en el objetivo amoroso de Mirai y Mao. Al igual que su amigo, es discípulo del profesor Amagi y ha sido designado como el piloto de la nave espacial Verity. En realidad, todo un héroe.

Profesor Amagi. Su personalidad secreta pertenece al malvado profesor Machinegal. Además de gran científico es un empedernido coleccionista de tecnología "retro" y no parará hasta conseguir todas las piezas de valor.

Machinegal Dolls. Es un grupo formado por siete bellas jóvenes, de carácter agresivo y temperamental, secuaces de Amagi. Su gran objetivo es acabar con el molesto Moldiver. Como curiosidad cinéfila, sus nombres (Isabelle, Jennifer, Brooke, Vivien, Elizabeth, Sayuri y Nastassja) coinciden con los de algunas famosas actrices de cine, e incluso guardan cierto parecido físico.



próxima entrega:

OH! MY GODDESS!



romances y triá

Tema muy habitual en los mangas japoneses, el *soap opera* es el género que engloba los entresijos amorosos que se producen entre una pareja y una tercera persona en discordia.

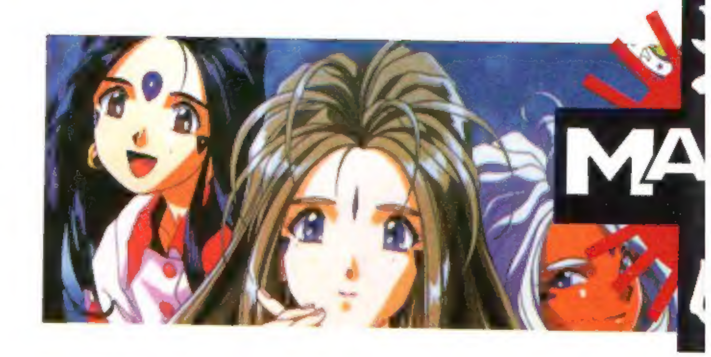
En el gakuen –manga estudiantil o de ambiente juvenil– el tema que ahora nos ocupa se sitúa generalmente en el ambiente familiar o en un grupo de amigos. Por otro lado, para el shojo manga, esta temática amorosa se convierte en una condición casi imprescindible para conseguir el éxito entre el público.

Habría que decir, sin embargo, que el triángulo amoroso, desencadenante de todo tipo de desgracias, aventuras, desventuras, contratiempos y dramas, aparece en la mayoría de los mangas, así como en el cine, las novelas, el teatro o, por qué no, la vida real y cotidiana. Y es que la vida sin contratiempos, sin algo contra lo que luchar, sería terriblemente aburrida. Siempre es necesario que exista ese algo o alguien que le eche la sal y la pimienta a la vida. Y eso, los autores de manga lo saben muy bien.



Desde **Ranma 1/2** hasta **Video Girl Ai**, pasando por **Kimagure Orange Road**, **Hentai Kamen**, **X**, **Touch**, **H2**, **Sailor Moon** o la mismísima **Yu Yu Hakusho**, existen muchísimas series cuyo escenario son los pasillos, aulas, campos de deportes, vestuarios, jardines e incluso lavabos de los centros de enseñanza japoneses. Incluso en **Urotsukidöji**, el edificio de la escuela representa un importante papel en la historia.

Los estudiantes pasan la mayor parte de su tiempo en estos centros, por lo tanto es lógico que el manga refleje su ambiente y la acción y vivencias de sus protagonistas en esos lugares.







Las muchachas japonesas no acostumbran a tener demasiado contacto con los chicos. Se imaginan toda suerte de romances a través de los mangas, puesto que su relación en el mundo real es prácticamente nula. Por su parte, los chicos tampoco pueden realizar mayores avances con las chicas puesto que tienen el mismo problema que ellas. Aparte de los mangas eróticos y los soap opera de temática estudiantil, poco les queda. Proyectan sus deseos y anhelos en las historietas, al igual que las muchachas. En los mangas se recrea el ambiente soñado que todas y todos desearían vivir en la realidad.

El soap opera-manga suple muchas fantasías e incluso se convierte en su símbolo para sus consumidores. Actualmente es uno de los géneros más vendidos y su futuro es muy esperanzador.

Los mangas más representativos

Dentro de este género las obras de Mitsuru Adachi, artífice y creador del soap opera –ambientado en el mundo estudiantil– por excelencia, destacan por encima de todo. Sus trabajos se asientan siempre sobre el típico triángulo amoroso formado por los protagonistas principales de la historia. Recordemos **Touch** (más

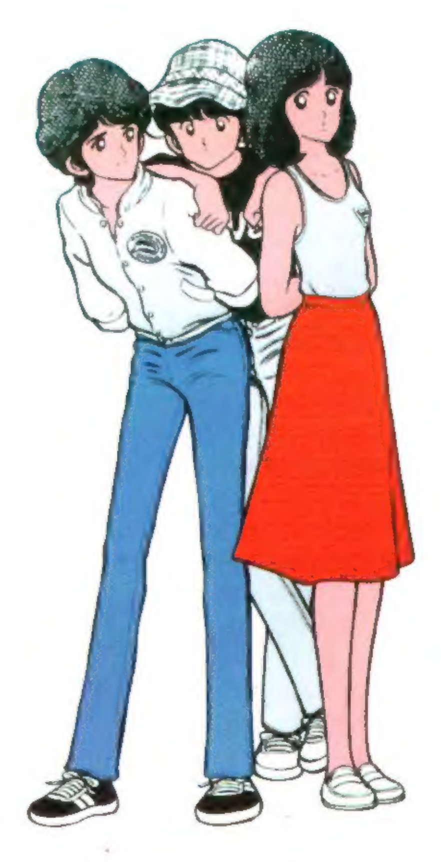


conocida como **Bateadores**) y la relación Kazuya-Minami-Tatsuya enmarcada en el mundo del béisbol universitario. Incluso en **H2**, Adachi presenta al "cuarteto" protagonista: dos chicas y dos chicos. Otras de sus obras más conocidas son **Hiatari Ryoko**, **Nine**, **Rough** y el primerizo Miyuki (**Vacaciones de Verano**), que cuenta la historia de dos curiosos hermanos y su relación con unos amigos durante un verano.

Otro destacado autor de obras con su consabido triángulo amoroso en el ambiente escolar es Masakazu Katsura. En uno de sus primeros trabajos, **Wingman**, las historias amorosas se entremezclan en un argumento de corte fantástico. Sin embargo, Katsura llegó a la cumbre de este género con el "triángulo de los triángulos amorosos": Yota Moteuchi, Ai Amano y Moemi Hayakawa en la popular serie **Video Girl Ai**. De hecho, el tema central de las obras de Katsura siempre ha sido la vida de los estudiantes, lo que lo ha convertido en un autor de éxito. Más tarde esta popularidad creció gracias a su siguiente trabajo, **DNA2**, una obra que mantiene ciertas similitudes con la anterior.

Otro de los mangas más emblemáticos es el archiconocido **Kimagure Orange Road**, en el que aparecen las peripecias románticas de Madoka, Kyosuke y Hikaru, con los clásicos y típicos equívocos amorosos.





Alejado de nuestro tiempo y radio de acción se encuentra el triángulo amoroso de **Macross**, donde la acción y la aventura se mezclan con los romances de Hikaru Ichijo, Misa Hayase y Lynn Minmay.

Romances: el centro neurológico

Como hemos dicho anteriormente, los romances son el centro –y a veces el hilo argumental– de las series de manga y animé. Existen muchos casos, pero destacaremos sólo algunos títulos.

Podemos empezar por el "casi romance" –sin intención de entrar en el shojo manga– de Usagi Tsukino (**Sailor Moon**) y Takeshido Kamen (el "señor del antifaz"), un amor descafeinado y quinceañero que jamás superó la barrera de los sueños. Más efímero es el de Ozora Tsubasa (**Captain Tsubasa**) y Sanae Nakazawa al decantarse, el primero, por un amor obsesivo hacia el fútbol. También en la misma línea se sitúan Koji Kabuto y Sayaka (**Mazinger Z**), que tuvieron un romance tempestuoso y lleno de disputas. Senbe Norimaki (el pervertido inventor de **Dr. Slump**) sí que vio recompensado su esfuerzo al conseguir finalmente casarse con la mujer de sus sueños: Midori Yamabuki, formando uno de los matrimonios más peculiares y curiosos del mundo del manga.

Un poco más serios son los romances de Yo Hinomura (el yakuza asesino de **Crying Freeman**) y Emu Hino, que tras enamorarse de una manera un tanto sorprendente consiguieron superar todas las dificultades hasta conseguir ser los líderes del clan yakuza en el que Yo estaba inmerso. Ryo Saeba y Kaori Makimura (**City Hunter**) tampoco lo tuvieron nada fácil debido a la exagerada tendencia hacia el sexo femenino de Ryo. Bulma (**Dragon Ball**) lo tuvo más fácil, pues no le faltaron pretendientes: primero Yamcha y luego Vegeta, el orgulloso príncipe de los saiyans.

Mitsuru Adachi



Mitsuru Adachi es actualmente uno de los autores de manga que más ha influido en el género de los triángulos amorosos y/o de los soap opera. Muchos de los autores que hoy en día se han hecho famosos han reconocido haber seguido su línea en algún momento de su carrera. Éste es el caso, por poner un ejemplo práctico, del popular Izumi Matsumoto, que obtuvo el reconocimiento del público con Kimagure Orange Road (**Johnny y sus amigos**), que ha batido récords de ventas en su país de origen.

Adachi ha sido, entre otros, creador de uno de los géneros de mayor éxito entre los adolescentes, no solamente en Japón sino en la mayoría de países en los que se han traducido sus obras.

Mitsuru Adachi nacio el 9 de febrero de 1951 en Isezaki, prefectura de Gunma, y comenzó su carrera artística en el mismo semanario donde trabaja actualmente, *Shonen Sunday*, de la editorial Shogakukan. Es ahí donde Adachi ha hecho realidad gran parte de sus obras y donde se ha desarrollado tanto en el terreno artístico como en el personal, creando unas historias sencillas que tenían la fuerza de la vida misma, tal y como la ven y la sienten las personas de un mundo real.

Aunque las primeras obras de Adachi fueron de poca importancia, no tardó demasiado en hacerse famoso gracias a sus argumentos. Su primer título fue **Kieta Bakuon** (1969), publicada en el magazine *Deluxe Shonen Sunday*, a partir de aquí su estilo no ha dejado de evolucionar.

Adachi es una muestra de hasta dónde puede llegar un autor que en un principio fue encasillado y etiquetado. Adachi ha preferido para sus relatos un ambiente estudiantil, el ideal para este tipo de obras. Los adolescentes tienen los sentimientos muy abiertos y son muy receptivos; sus primeras emociones son las más fuertes y las que con mayor dificultad tendrán que superar si se encuentran con obstáculos. Adachi ha jugado con todos estos elementos, sin duda influido por experiencias personales. Recrea fielmente la vida de estos adolescentes y no deja aquí su inventiva ya que para acabar de redondear este género ha preferido utilizar un elemento muy al alcance de todos, el deporte, y más concretamente el béisbol, que gozaba –hasta la aparición del fútbol– de la mayor admiración y dedicación de los jóvenes japoneses.

El tiempo ha confirmado que la unión de estos elementos ha sido la clave del gran éxito de muchas obras. Incluso si se utiliza algún elemento real o "paranormal" como subargumento el resultado suele ser –si el guión es bueno– un éxito.



obras más destacadas

NINE (1980): El primer éxito de Adachi. Significó la introducción de los deportes en su obra, en este caso el béisbol. Consta de 5 tomos recopilatorios y de diversas adaptaciones al animé en forma de películas.

MIYUKI (1981): Conocida en nuestro país con el título **Vacaciones de verano**, consta de 12 tomos y de 37 episodios para el animé. Narra las relaciones de dos hermanos con un grupo de amigos durante unas vacaciones de verano.

TOUCH (1981): Obra con la que ha alcanzado la máxima popularidad como autor de este género. Consta de 26 tomos y de una adaptación al animé de 101 episodios. El béisbol vuelve a ser protagonista de una obra de gran calidad.

ROUGH (1987): En esta obra Adachi introdujo el deporte de la natación como telón de fondo. Consta de 12 tomos y es una de sus obras menos conocidas, pero le sirvió para preparar la que sería su siguiente obra.

H2 (1992): En la actualidad, este manga se sigue publicando de manera regular. Su popularidad ha hecho que su adaptación al animé no se haya hecho esperar. El mundo del béisbol entra en juego en esta nueva historia, esta vez protagonizada por dos chicas y dos chicos.

Otro de sus trabajos más elaborados son sus famosas historias cortas –además de la peculiar **Niijiro Togarashi**–, que se recopilaron en un único tomo titulado **Short Program** en el año 1988.

Para terminar, también se cuentan entre sus creaciones más destacadas dos portafolios de las series que más éxito han tenido en Japón, **Touch** y **H2**, en los cuales hace gala de su maestría en el arte de la ilustración.

año 1990

El año 1990 marcó la transición en el mundo de los OVA's, mientras que la televisión seguía produciendo series que de una manera u otra atraían a gran parte del público y coincidían con la emisión de realizaciones número uno en los rankings televisivos, como **Ranma 1/2** y **Dragon Ball Z** (DBZ).

En el apartado de series de televisión destacan debuts muy importantes, como **Chibi Maruko Chan**, basada en un popular manga. Sunrise se apuntaba al carro de las continuaciones y realizaba la segunda parte de las épicas aventuras de Wataru, **Wataru 2**. Otro de los grandes fenómenos era el de las *idol singers*, tal y como reflejaba la serie **Idol tenshi Yohko so Yohko**, donde se narraban las aventuras de Yohko y Saki, dos jóvenes cantantes.

Gainax debutó en el mundo de la televisión con una de las series de culto más populares de los últimos años, Fushigi no umi no Nadia (**Nadia de los Mares Misteriosos**), basada lejanamente en *20.000 leguas de viaje submarino* de Julio Verne. Tatsunoko apostó por las andanzas de un héroe occidental con Robin Hood no daiboken (**La Gran Aventura de Robin Hood**).

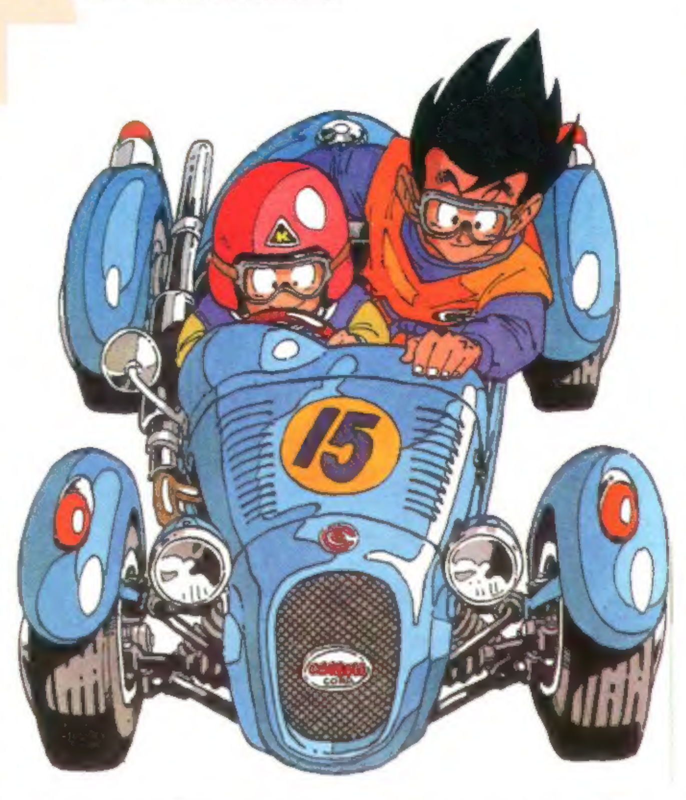
Buichi Terasawa –el afamado creador de **Cobra** y **Takeru**– vio cómo en este mismo año aparecía en la pequeña pantalla la serie **Karasutengu Kabuto**, una irregular producción que no respondió a las expectativas. Otro autor de moda por aquel entonces, Egawa Tetsuya, tuvo mayor fortuna con la adaptación televisiva de su serie **Magical Taluluto Kun**.

En el apartado de especiales de televisión destacan dos. El primero contaba una nueva aventura de Lupin III y el segundo estaba dedicado a Dragon Ball Z, con el peculiar título Tatta hitori no sashukessen: Freeza ni idonda Z Senshi Kakaroto no chichi (**Se libra la última batalla en solitario**: **el padre del guerrero Z, Kakaroto**, **se enfrenta a Freeza**), cuya historia narraba la desesperada lucha de Barduck –padre de Kakaroto– por impedir la destrucción del planeta Vegeta.

En el apartado de las películas nos encontramos con una nueva muestra de la popularidad de **Dragon Ball**, con el segundo film de la segunda parte de la serie, Ko no yode tsuyo iyatsu (**El hombre más fuerte del mundo**), en el que Gokuh y compañía debían derrotar al terrible Dr. Willow.

Akira Toriyama volvió a estar presente con una nueva producción. Esta vez con **Pink**, un film centrado en las aventuras de un *sheriff* y su lucha por librar a un pueblo del acoso de unos malandrines. Por supuesto, todo bajo la óptica del "padre" Toriyama.

Otras producciones importantes de 1990 fueron **El viento de Amnesia**, realizada por Madhouse, Versailles no Bara (la popular **Rosa de Versailles**) de Chibi Maruko Chan y la inevitable producción dedicada a **Doraemon**.



En cuanto a los OVA's lo más destacable fue la aparición de **Double Vision**, la séptima entrega de **Bubblegum Crisis**, una de las sagas cyberpunk más famosas de la historia del animé.

Los guerreros de la serie **Yoroiden Samurai Troopers** dieron por finalizado su periplo épico en esta miniserie con los volúmenes tres y cuatro. **Kido Keisatsu Patlabor 7 1/2**: **After the Movie** fue un curioso OVA lanzado meses después de la aparición del largometraje de la serie. **Ranma 1/2** se apuntaba por primera vez al mundo de los OVA's con el lanzamiento del primer episodio de videoclips, como siempre bajo la tutela de Five Stars y Kitty Films. Shin Captain Tsubasa (**El Nuevo Capitán Tsubasa**) representaba el retorno al animé del futbolista más famoso de la historia del manga, Ozora Tsubasa (en nuestro país más conocido por Olvier gracias a **Campeones**). Otras producciones destacables fueron **Carol** –producida por CBS/Sony– y **Sparkling Phantom**, de Victor/AIC.



offside: Manga centrado en el mundo del fútbol y que se enmarca en las creaciones surgidas a raíz de la popularidad de este deporte en Japón. Su autor es Natsuko Heiuchi.

ohkawa, nanase: Una de las componentes del estudio Clamp especializada en los guiones y argumentos de las series que producen. También ha realizado mangas en solitario, como el célebre **Love**, junto a Takeshi Okazaki.

oh! my conb: Manga creado por Yasushi Akimoto y Takahiro Kamiya centrado en el apasionante mundo culinario, al más puro estilo de **Oishinbo** o **Mr. Ajikko**.

oishinbo: Al contrario que los anteriores mangas dedicados a la cocina, éste se destina a un público adulto. Es uno de los más populares de este género en Japón y sus creadores son Tetsu Kariya y Akira Hanasaki.

okano, takeshi: Joven dibujante y creador gráfico de la serie Jingoku Sensei Mebe (**Nube, el Maestro del Infierno**). Forma parte de la ola de nuevos dibujantes japoneses aparecidos a principios de los noventa.

okata, takeshi: Otro de estos nuevos dibujantes que se popularizó a través del *Shonen Jump* semanal, en esta ocasión con la serie **Arabian Lamp Lamp**.

okazaki, takeshi: Popular dibujante especializada en el género del shojo manga. Entre sus trabajos más conocidos figura **Love**, con guión de Nanase Ohkawa.

omochya no yo yo yo: Serie de corte erótico creada por Kosuke Yamada para *Shonen Champion* que se ha hecho acreedora de una gran popularidad en todo el mundo.

orguss: Serie de OVA's de ambiente futurista que cuenta con una segunda parte. El diseño de personajes es obra del prestigioso Haruhiko Mikimoto.

oscar: Manga al más puro estilo gekiga. Su guión es de Kazuo Koike y aporta una gran carga de erotismo.

oshima, tsukasa: Dibujante curtido en las filas de la editorial Kodansha. Ha realizado varios mangas entre los que destacan *Shot*, ambientado en el mundo del fútbol y serializado en *Shonen Magazine*.

orion: Una de las obras más frescas de Masamune Shirow en la que mezcla mitos ancestrales con una buena dosis de humor.

otaku: Aficionado al manga y al animé. Con esta palabra —empleada en tono despectivo— se designa en Japón a los aficionados obsesivos. Sin embargo, en Occidente se le ha dado un carácter mucho más extensivo y menos radical.

otaku no video: Bajo este nombre se esconde uno de los OVA's más divertidos (y quizá emotivos) del animé. Con diseños de Kenichi Sonoda, cuenta la historia de un individuo cuya vida cambiará en el momento en que reencuentre a un amigo de la infancia que se descubre como un otaku.

otomo, katsuhiro: Uno de los autores más importantes dentro de la historia moderna del manga y la animación japonesa. Fue uno de los principales pioneros de la incursión de la historieta japonesa en Occidente y creador de obras maestras como **Akira**, **Domû**, **Legend of Mother Sara** y **Fireball**.

outer zone: Serie creada por Shin Mitsuhara para el semanario *Shonen Jump*. En ella se narran historias al estilo Twilight Zone presentadas por una atractiva hechicera.

outlanders: La serie más popular de Jojhi Manabe en la que se narra una historia de aventuras y fantasía enmarcada en nuestro mundo actual y que está siendo invadido por una raza alienígena que reclama el planeta en propiedad.

OVA: Éstas son las siglas de Original Video Animation y sirven para denominar a los films de animación que se producen exclusivamente para su venta en los circuitos de vídeo.



MANGA manía

©1995 Europea de Promoción y Fomento, S.A.
Colaboradores: José Nonell, Nuria Teuler, Esteban Canalejo y Manuel Guerrero
Realización editorial: Equip d'Edició
ISBN 84-920786-0-X
Depósito legal: B-32457-1995
Impresión: Gráficas Estella (Navarra)

Suscripción y petición de números atrasados
(sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos nº 218, 31080 Pamplona
Tel.: (948) 36 20 86

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias así lo exigieran.